

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 07-116313

(43)Date of publication of application : 09.05.1995

(51)Int.Cl.

A63F 7/02

A63F 7/02

A63F 5/04

(21)Application number : 05-270994

(71)Applicant : SANKYO KK

(22)Date of filing : 28.10.1993

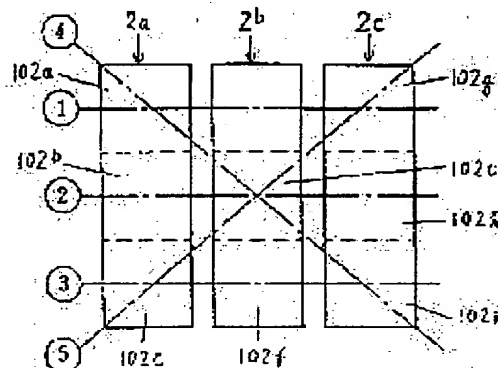
(72)Inventor : UGAWA SHOHACHI

(54) GAME MACHINE

(57)Abstract:

PURPOSE: To increase interest by providing a game machine constructed so that a designated number of variable display parts among plural variable display parts may display plural identification information in positions which are subjects of judgement on whether a designated game value is given or not, and a designated game value is given according to the combination of display of specified identification information.

CONSTITUTION: Each of variable display parts 2a-2c of an electric variable display device forms three pattern display areas 102a-102i, and a matrix with three rows and three columns is formed by the pattern display areas 102a-102i. five hit lines 1-5 are set on the matrix. When three same patterns of line hit patterns are collected on one of the hit lines 1-5, a bonanza is generated.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 30.10.2000

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than withdrawal the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application] 14.06.2004

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平7-116313

(43) 公開日 平成7年(1995)5月9日

(51) Int.Cl. ⁸	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 7/02	3 1 8			
	3 1 7			
5/04	5 1 2 E			

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号	特願平5-270994	(71) 出願人	000144153 株式会社三共 群馬県桐生市境野町 6 丁目460番地
(22) 出願日	平成5年(1993)10月28日	(72) 発明者	鶴川 昭八 群馬県桐生市相生町 1 丁目164番地の 5
		(74) 代理人	弁理士 深見 久郎 (外 2 名)

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【目的】 所定の遊技価値が付与可能となるように定められた特定の識別情報の組合せの表示態様が変化に富み、面白味が豊富な遊技機を提供する。

【構成】 左、中、右の3つの可変表示部に表示される複数種類の図柄には、可変表示部上に設定される当りライン上で、同一の図柄が3つ揃った場合に大当たりとなる第1の識別情報としての「7」、「\$」、「S」などのライン当り図柄と、可変表示部の9個の図柄表示領域のすべてに表示された場合に大当たりとなる第2の識別情報としてのフルーツ図柄とが含まれる。

(a) 左図柄	(b) 中図柄	(c) 右図柄
7	7	3
Bar	Bar	Bar
3	3	7
●	●	●
F	F	1
●	●	●
1	1	F
●	●	●
\$	\$	¥
●	●	●
¥	¥	\$
●	●	●
JP	JP	5
●	●	●
S	S	S
●	●	●
5	5	JP
●	●	●
🍊	🍊	🍊
🍋	🍋	🍋
🍌	🍌	🍌
🍍	🍍	🍍
●	●	●

【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を含み、前記複数の可変表示部の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せとなった場合に、所定の遊技価値が付与可能となる遊技機であって、

前記複数の可変表示部のうちの少なくとも1つの可変表示部は前記所定の遊技価値を付与するか否かの判断対象となる位置に複数の前記識別情報を表示し、

前記複数の可変表示部のうちの所定数の可変表示部により形成され、前記識別情報を組合せるための第1の領域と、

前記複数の可変表示部のうちの所定数の可変表示部により形成され、前記識別情報を組合せるための前記第1の領域とは異なる第2の領域とを含み、

前記複数種類の識別情報は、前記第1の領域に表示された場合に前記特定の識別情報の組合せとなる第1の識別情報と、前記第2の領域に表示された場合に前記特定の識別情報の組合せとなる第2の識別情報とを含むことを特徴とする、遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、パチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等で代表される遊技機に関し、詳しくは、複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を含み、前記複数の可変表示部の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せとなった場合に、所定の遊技価値が付与可能となる遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】この種の遊技機において、従来から一般的に知られているものに、表示状態が変化可能であり、複数種類の識別情報のうちのある識別情報を表示結果として表示する複数の可変表示部を有した可変表示装置を備えたものがある。可変表示装置は、たとえば、回転ドラムやルーレットなどの機械的な表示手段や、液晶表示装置および陰極線管表示装置などに代表される電気的な画像表示手段により構成されている。一般に、この種の遊技機では、可変表示装置の複数の可変表示部によって形成される所定の組合せ領域において、表示結果として表示される識別情報の組合せが予め定められた特定の組合せとなるか否かを楽しむ遊技が行なわれる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、この種の従来の遊技機は、たとえば、所定の組合せ領域において同一の種類の識別情報が所定数揃うことを特定の組合せの成立条件とするなどのように、組合せ領域と、特定の組合せとなる識別情報との対応関係の設定が単純であった。そのため、この種の従来の遊技機には、識別情報による特定の組合せの成立が変化に乏しく、遊技の面白

味が少ないという欠点があった。

【0004】本発明は、係る実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、識別情報による特定の組合せの成立が変化に富み、面白さが豊富な遊技機を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】前述した目的を達成するために本発明は、複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を含み、前記複数の可変表示部の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せとなった場合に、所定の遊技価値が付与可能となる遊技機であって、前記複数の可変表示部のうちの少なくとも1つの可変表示部は前記所定の遊技価値を付与するか否かの判断対象となる位置に複数の前記識別情報を表示し、前記複数の可変表示部のうちの所定数の可変表示部により形成され、前記識別情報を組合せるための第1の領域と、前記複数の可変表示部のうちの所定数の可変表示部により形成され、前記識別情報を組合せるための前記第1の領域とは異なる第2の領域とを含み、前記複数種類の識別情報は、前記第1の領域に表示された場合に前記特定の識別情報の組合せとなる第1の識別情報と、前記第2の領域に表示された場合に前記特定の識別情報の組合せとなる第2の識別情報とを含むことを特徴とする。

【0006】

【作用】請求項1記載の構成により、複数の可変表示部のうちの少なくとも1つの可変表示部は、所定の遊技価値を付与するか否かの判断対象となる位置に複数の識別情報を表示する。第1の識別情報が第1の領域に表示された場合と、第2の識別情報が第2の領域に表示された場合に予め定められた特定の識別情報の組合せとなり、所定の遊技価値が付与可能となる。

【0007】

【実施例】次に、本発明の実施例を図面に基づいて詳細に説明する。なお、本実施例においては、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はこれに限らず、たとえばコイン遊技機やスロットマシン等であってもよく、複数種類の識別情報を可変表示可能な複数の可変表示部を有する可変表示装置を備えた遊技機であればすべて対象となる。

【0008】図1は、遊技機の一例のパチンコ遊技機の遊技盤面を示す正面図である。パチンコ遊技機には、遊技者が打球操作するための打球操作ハンドル（図示せず）が設けられており、この打球操作ハンドルを遊技者が操作することにより、パチンコ玉を1つずつ遊技盤12の前面に形成された遊技領域13内に打込むことができる。この遊技領域13内には、図柄等からなる複数種類の識別情報を可変表示して表示状態が変化可能な電気的可変表示装置1が設けられている。そして、遊技領域13内に打込まれたパチンコ玉が始動入賞口4内に入賞

すれば、その始動入賞玉が始動入賞玉検出スイッチ4 aにより検出されてその検出力に基づいて、電気的可変表示装置1が可変開始された後停止制御される。その電気的可変表示装置の停止時の表示結果が予め定められた特定の識別情報の組合せ（たとえば777）となれば、可変入賞球装置50の開閉板5 aが開成して打玉が入賞可能な遊技者にとって有利な第1の状態となり大当たり状態が発生する。

【0009】この可変入賞球装置50は、通常時は開閉板5 aが開成して打玉が入賞不可能な遊技者にとって不利な第2の状態となっているが、大当たり状態が発生すればソレノイド8が励磁されて開閉板5 aが開成して入賞開口5が開放された第1の状態となる。この可変入賞球装置50の第1の状態は、所定期間（たとえば30秒間）の経過あるいは所定個数（たとえば10個）の打玉の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立したことにより終了して第2の状態となる。その入賞開口5内に入賞したパチンコ玉が特定入賞玉検出スイッチ6、入賞玉検出スイッチ7により検出され、その検出個数は入賞個数表示器9により表示される。また、第1の状態となっている可変入賞球装置50内に入賞したパチンコ玉が予め定められた特定入賞領域（Vポケット）に入賞すれば、その特定入賞玉が特定入賞玉検出スイッチ6により検出され、その回の可変入賞球装置50の第1の状態が終了するのを待って再度可変入賞球装置50を第1の状態に駆動制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数はたとえば16回と定められている。

【0010】電気的可変表示装置1は、液晶表示装置2により構成されている。液晶表示装置2は、左、中、右の3列の可変表示部2 a、2 b、2 cを有する。3列の可変表示部2 a、2 b、2 cは、一斉に可変表示を開始した後、まず、左側の可変表示部2 aが停止し、次に右側の可変表示部2 cが停止し、最後に中央の可変表示部2 bが停止する。可変表示部2 a～2 cには、複数種類の図柄が可変表示される。そして、前述の順序で可変表示が停止した後には、各可変表示部2 a～2 cに、3個ずつの図柄が表示結果として表示され、全体として3行×3列の合計9個の図柄がマトリックス上に表示される。これら表示結果としての図柄が、予め定められた特定の組合せとなれば、大当たり状態が発生する。図柄の組合せについては後述する。

【0011】電気的可変表示装置1が可変表示中に再度パチンコ玉が始動入賞口4に入賞すれば、その始動入賞が記憶されて電気的可変表示装置1が可変停止した後再度可変開始できる状態になるまで待ってその始動入賞記憶に基づいて電気的可変表示装置1が再度可変開始される。この始動入賞記憶の上限値はたとえば「4」に定められており、現時点における始動入賞個数が始動入賞個数表示器10により表示される。

【0012】遊技領域13内には、さらに通常入賞口3 a～3 eが設けられているとともに、各種の装飾ランプや装飾LED14、15、16が設けられている。遊技領域13内に打込まれたパチンコ玉が、いずれの入賞領域や可変入賞球装置にも入賞しなかった場合には、アウト玉としてアウト口11から回収される。

【0013】なお、当りラインの数や可変表示部に表示される識別情報の数は実施例に限定されない。たとえば、中央の可変表示部2 bに表示される識別情報の数を1つにして3ラインとしたり、各可変表示部に表示される識別情報の数を2つにして2ラインとしたり、各可変表示部に表示される識別情報の数を4つにして8ライン（横4ライン、斜め右上り2ライン、斜め右下り2ライン）としたり、左右の可変表示部に表示される識別情報の数を1つにし中央の可変表示部に表示される識別情報の数を2つまたは3つにして2ラインまたは3ラインとしてもよい。要するに、少なくとも1つの可変表示部に複数の識別情報が表示されるものであればどのような構成であってもよい。

【0014】また、電気的可変表示装置1は、液晶表示装置を用いたものに限らず、たとえばCRTや、ドットマトリックス、LED、エレクトロルミネセンス、7セグメントLED、蛍光表示管等を用いたものであってもよい。また、ドラム、ベルト、ディスク、リーフ等を用いた機械的可変表示装置を用いてもよい。また、識別情報の可変表示はスクロール表示や切換表示に限らず、かつ表示結果が導出表示された後においても引続き可変表示され続けるものであってもよい。また、可変入賞球装置50の第2の状態は、打玉が入賞可能ではあるが入賞困難なものであってもよい。

【0015】図2は、パチンコ遊技機に用いられる制御回路を示すブロック図である。パチンコ遊技機の制御回路は、各種機器を制御するためのプログラムに従って遊技機制御を行なうための基本回路24と、始動入賞玉検出スイッチ4 aと特定入賞玉検出スイッチ6と入賞玉検出スイッチ7とからの検出信号をメイン基本回路24に与えるためのスイッチ回路22と、メイン基本回路24の指令に従ってソレノイド8を駆動するソレノイド回路26と、メイン基本回路24から与えられるデータに従って、大当たりが発生した旨を示す大当たり情報や電気的可変表示装置1の可変表示に利用された始動入賞玉の個数を表わす有効始動情報をホストコンピュータであるホール用管理コンピュータ等に対して出力する情報出力回路28と、メイン基本回路24から与えられるデータに従って始動記憶数表示器10とV表示LED17と入賞個数表示器9と各種装飾用のランプやLED16とを駆動するためのLED回路23とを含む。

【0016】さらに、制御回路には、基本回路24からの可変表示制御指令信号に従って電気的可変表示装置1を構成する液晶表示装置2に対し可変表示制御信号を与

える液晶表示回路25が設けられている。また液晶表示装置2は、電気的可変表示装置1により表示される図柄データ等を記憶しているROM35と、RAM36と、液晶表示装置2の表示制御を司るサブCPU34とが設けられている。さらに、基本回路24には、制御用プログラム等を記憶しているROM31と、そのプログラムに従って制御動作を行なうためのCPU30と、RAM32と、I/Oポート33さらにはクロック発生回路(図示せず)とが設けられている。

【0017】メイン基本回路24には、電源投入時にメ
イン基本回路24をリセットするための初期リセット回
路19と、メイン基本回路24に対し定期的(たとえば
2msec毎)にリセットパルスを与え、所定のゲーム
制御用プログラムを先頭から繰返し実行するための定期
リセット回路20と、メイン基本回路24から与えられ
るアドレス信号をデコードし、メイン基本回路24内に
含まれるROM31、RAM32、I/Oポート33等
のいずれか1つを選択するための信号を出力するための
アドレスデコード回路18と、メイン基本回路24から
与えられる音データに従ってスピーカ(図示せず)を駆
動し、効果音等を発生させるための音発生、増幅回路2
1とが接続されている。さらに、パチンコ遊技機の制御
回路には、AC24Vの交流電源に接続され、複数種類
の直流の電圧を発生させる電源回路29が含まれてい
る。

【0018】図3は、電気的可変表示装置1で可変表示
される図柄列の構成を示す模式図である。同図において
(a)は左側の可変表示部2aに表示される図柄(以
下、「左図柄」という)の配列を、(b)は中央の可変
表示部2bに表示される図柄(以下、「中図柄」とい
う)の配列を、(c)は右側の可変表示部2cに表示さ
れる図柄(以下、「右図柄」という)の配列を示す。

【0019】左、中、右図柄の各々には、「1」、
「3」、「5」、「7」、「Bar」、「F」、
「\$」、「¥」、「JP」、「S」の10個のライン当
り図柄と、4個のフルーツ図柄と、はずれ図柄としての
9個の星図柄とが含まれる。ライン当り図柄とは、電気
的可変表示装置1の可変表示が停止された後に3行×3
列の図柄表示領域(後述)のうちの所定数ずつで構成さ
れる当りライン(後述)上で、同一の図柄が揃ったとき
に大当りが発生する図柄のことである。また、フルーツ
図柄は、可変表示が停止した後の3行×3列の可変表示
領域のすべてにフルーツ図柄が表示された場合に、大当
りとなる。本実施例では、左、中、右の図柄列の各々
に、4個のフルーツ図柄が連続して含まれている。

【0020】図4は、電気的可変表示装置1の可変表示
部2a~2cに設定される当りラインの構成を示す模式
図である。可変表示部2a~2cの各々は、3個ずつの
図柄表示領域102a~102c、102d~102
f、102g~102iを有する。これら図柄表示領域

102a~102iによって、3行×3列のマトリックス
が形成されている。このマトリックス上には、図示し
たように①~⑥の5本の当りラインが設定されている。
この当りライン上のいずれかに、前記図3に示したライ
ン当り図柄のうちの同一の図柄が3つ揃った場合に大当
りが発生する。

【0021】図5は、ライン当り図柄が当りライン上で
3つ揃って大当りが発生した状態を示す画面図である。
同図において、前記図4に示した④の当りライン上で
「7」の図柄が3つ揃った状態が示されている。ここ
で、左側の可変表示部2aと右側の可変表示部2cとが
停止した時点の状態を考える。この時点では、結果的に
大当りとなる④のライン上の「7」の図柄の他、②の当
りライン上の「Bar」の図柄と、⑤の当りライン上の
「3」の図柄とが、あと1つ同一の図柄が揃えば大当り
が発生する「リーチ」となっている。すなわち、この図
5に示した図柄の配列においては、②、④、⑤の3つの
当りライン上でリーチが発生するトリプルリーチの状態
になっている。本実施例では、前記図3に示した図柄列
を構成するにあたり、図5に示したトリプルリーチや、
2つの当りライン上でリーチが発生するダブルリーチが
発生しやすくなるように各図柄を配列させている。

【0022】前述したように電気的可変表示装置1の可
変表示の結果、大当りが発生すれば可変入賞球装置50
が開成状態となり、遊技者にとって有利な状態となるの
で、大当りが発生する可能性が大きいリーチの状態は、
遊技者の強い興奮を喚起する。そこで、本実施例では、
遊技者に対するインパクトの強いリーチを遊技中にふん
だんに発生できるようにし、より面白味のある遊技を提
供し得るように構成した。

【0023】ライン当り図柄による大当りが発生する確
率は、 $1/23 \times 1/23 \times 1/23 \times 10$ (図柄数)
 $\times 5$ (当りライン数) $= 50/12167$ である。

【0024】図6は、オールフルーツ図柄により大当り
が発生した状態を示す画面図である。大当りは、当りラ
イン上にライン当り図柄が3つ揃ったときの他、図6に
示すようにすべての図柄表示領域102a~102iに
可変表示の表示結果としてフルーツ図柄が表示されたと
きにも発生する。前述したように左、中、右の図柄列の
それぞれには、4個のフルーツ図柄が連続して含まれて
いる。この連続した4個の図柄のうちから3個ずつを選
択的に表示するので、オールフルーツ大当りは、 2×2
 $\times 2 = 8$ 通りで発生する。

【0025】このように、1つの可変表示部において同
時に表示される図柄の数(本実施例では3個)よりも多
い数(本実施例では4個)のフルーツ図柄を図柄列にお
いて連続して含ませ、その連続した図柄の中から表示図
柄を選び出すように構成すれば、オールフルーツ大当り
の組合せを複数用意することが可能になる。このこと
は、少ない数のフルーツ図柄によってオールフルーツ大

当りの表示上のバリエーションを豊富にするとともに、オールフルーツ大当りの発生確率を異なった値に設定するときなどにも、その手段の1つとして利用できる。

【0026】また、左可変表示部2aと右可変表示部2cが停止したときにオールフルーツ大当りとなる条件を満たしていれば、中可変表示部2bがオールフルーツ大当りの条件を満たす態様が2通り考えられるので、実質的にダブルリーチと同様のインパクトを遊技者に提供できる。さらに、中可変表示部2bのフルーツ図柄を5個連続させて図柄列を構成するようにすれば、実質的なトリプルリーチを実現することもできる。

【0027】オールフルーツ大当りが発生する確率は、 $1/23 \times 1/23 \times 1/23 \times 8$ (通り) $= 8/12167$ である。また、前述のライン当りによる大当りとオールフルーツ大当りとを合わせた大当り発生確率は、 $50/12167 + 8/12167 = 58/12167 \approx 1/209$ である。

【0028】なお、本実施例では、図柄表示領域102a~102iのすべてにフルーツ図柄が表示された場合に大当りとなるようにしたが、図柄表示領域102a~102iの一部 (たとえば102a, 102b, 102d, 102e, 102g, 102hの6箇所または102b, 102c, 102e, 102f, 102h, 102iの6箇所) にフルーツ図柄が表示された場合に大当りとなるようにしてもよい。

【0029】図7は、大当りの表示態様の変形例を示す画面図である。前記図3に示した図柄列の構成において、はすれ図柄である星図柄が3個以上連続して含まれるようにし、前記図6に示したオールフルーツ図柄と同様に、すべての図柄表示領域102a~102iに星図柄が表示された場合は、大当りとするようにしてもよい。このように図柄列に含まれる各図柄の価値を遊技中に変化させることにより、限られた種類および数の図柄を有効に用いて遊技内容を充実させることが可能となる。

【0030】また、ダブルリーチやトリプルリーチが発生しやすくするためには、図柄列において複数の当り図柄を互いに近接した位置に配設する必要があるが、このような構成では、図柄列において当り図柄が多く配設された箇所と少なく配設された箇所とが偏る恐れがある。そのため、左側の可変表示部2aが停止した時点において、その後の右側の可変表示部2cと中央の可変表示部2bが停止した結果を見るまでもなく大当りが発生しないことが明らかになってしまい、遊技者を興ざめさせてしまうことがある。そこで、前述に示したように、はすれ図柄の並び方次第では、大当りが発生するように構成すれば、ダブルリーチやトリプルリーチの発生頻度を高く維持しつつ、一方で、最初に停止すべき可変表示部が停止した段階でははすれが確定しないようにすることができる。

【0031】図8(a)、(b)は、前記図7に示した変形例において、オール星図柄の状態となった直後の表示例を示す画面図である。図8(a)は、図柄表示領域102a~102iにおいて、星図柄を表示領域いっぱい大きく拡大して表示する例を示す。星図柄は、通常時には、他の図柄よりも小さく表示されており、この星図柄が9個揃ったとしても、視覚的なインパクトが乏しい。そのため、図8(a)に示すように、9個の星図柄のそれぞれを拡大表示することにより、大当りが発生したという状態を遊技者に強くアピールして、遊技者に大きな満足感を与えるようにする。また、通常時にははすれ図柄である星図柄のサイズを大当り発生時に大きく変化させることにより、星図柄の価値が変化したことを視覚的に報知するという効果が期待できる。

【0032】図8(b)は、星図柄が9個揃った直後に、1個の星図柄を可変表示部2a~2cの表示領域全体に拡大表示する例を示す。このように1個の星図柄を表示画面全体に表示させることも、前記図8(a)と同様に、遊技者に強いインパクトを与える手段の1つである。

【0033】なお、図8(b)に示す3分割された大型図柄の各部分を各可変表示部2a~2cの図柄列の中に入れておいて、可変表示が停止した結果、図8(b)に示す大型図柄が表示されていたら大当りとするようにしてもよい。

【0034】図9は、本実施例のパチンコ遊技機において用いられるランダムカウンタの種類と内容とを示す説明図である。ランダムカウンタとは、所定のタイミングで値を計数し続け、その計数値を任意の時点で乱数値として出力することが可能に構成されたものである。大当りの発生に関わるランダムカウンタとしては、C_RND1とC_RND2との2つのランダムカウンタがある。

【0035】C_RND1は、電気的可変表示装置1の可変表示が停止された時点で当りとするかははすれとすることを事前に決定するためのランダムカウンタである。C_RND1は、0~209の範囲でリセット毎に1ずつ加算される。C_RND1の計数範囲を0~209とし、そのランダム値の総数を210個としたのは、前述の大当り発生確率に対応させるためである。210個の値のうちのある1個の値 (たとえば7) が、大当りに割当てられ、その他の209個の値は、はすれに割当てられる。そして、C_RND1を読取ったときの値が7であれば、大当りとするが事前に決定される。

【0036】また、C_RND2は、当りとするが事前に決定された場合に、その表示結果の態様を決定するためのランダムカウンタである。C_RND2は、0~57の範囲でリセット毎トリセット待ち時に1ずつ加算される。

【0037】なお、本実施例のパチンコ遊技機において

は、前述の2つのランダムカウンタの他に、たとえば、はずれ図柄決定用のランダムカウンタなども備えているが、従来のパチンコ遊技機と比べて格別な特徴点はないので、説明を省略する。

【0038】図10は、C_RND2の値と、その値に基づいて決定される電気的可変表示装置1の表示態様の内容を示す説明図である。図示したように、ランダム値が0～4の場合は、前記図3に示した図柄列における「7」の図柄による大当りの態様を決定する。たとえば、ランダム値が0であれば、「7」の図柄を前記図4 10に示した①の当りライン上に3つ揃えるように可変表示が制御される。ランダム値が3であれば、「7」の図柄を④の当りライン上に3つ揃えるように可変表示が制御される。同様に、ランダム値の5～49は、ライン当り図柄である「Bar」、「3」、…、「\$」、「¥」、「5」についての①～⑤の当りライン上での大当りに割当てられている。

【0039】また、ランダム値50～57は、オールフルーツ大当りの態様に割当てられている。ここで、説明を容易にするために、前記図3において連続して配設されたフルーツ図柄のそれぞれにF1、F2、F3、F4の符号を記す。たとえば、ランダム値が50のときは、左、中、右のすべての可変表示部2a～2cにおいて、フルーツ図柄F1、F2、F3が表示されるように可変表示が制御される。また、ランダム値が56のときは、左側と右側の可変表示部2a、2cにおいてフルーツ図柄F2、F3、F4が表示され、中央の可変表示部2bには、フルーツ図柄F1、F2、F3が表示されるように可変表示が制御される。

【0040】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、識別情報は、第1の領域に表示された場合に特定の識別情

報の組合せとなる第1の識別情報と、第2の領域に表示された場合に特定の識別情報の組合せとなる第2の識別情報とを含み、第1の領域と第2の領域とのそれぞれで、異なった識別情報を組合せて予め定められた特定の識別情報の組合せとするような遊技が行なえるので、特定の識別情報の組合せの表示態様が変化に富んだ面白味のあるものとなる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例によるパチンコ遊技機の遊技盤の構成を示す正面図である。

【図2】同パチンコ遊技機の制御回路の構成を示すブロック図である。

【図3】同パチンコ遊技機の電気的可変表示装置に表示される図柄列の構成を示す模式図である。

【図4】電気的可変表示装置における当りラインの構成を示す模式図である。

【図5】電気的可変表示装置の表示例を示す画面図である。

【図6】電気的可変表示装置の表示例を示す画面図である。

【図7】電気的可変表示装置の表示例を示す画面図である。

【図8】電気的可変表示装置の表示例を示す画面図である。

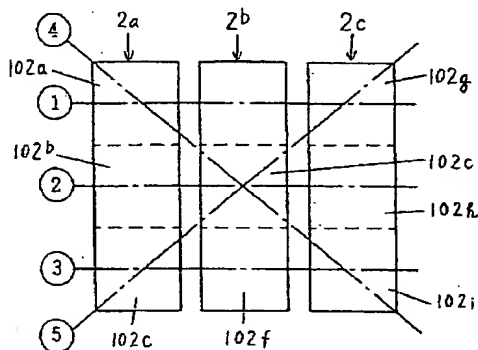
【図9】ランダムカウンタの種類と内容とを示す説明図である。

【図10】ランダムカウンタから出力される値と電気的可変表示装置の表示態様との関係を示す説明図である。

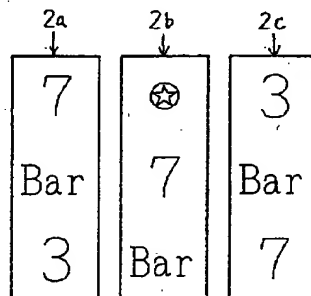
【符号の説明】

1は電気的可変表示装置、2は液晶表示装置、2a～2cは可変表示部、12は遊技盤、13は遊技領域、24は基本回路、30はCPU、31はROMである。

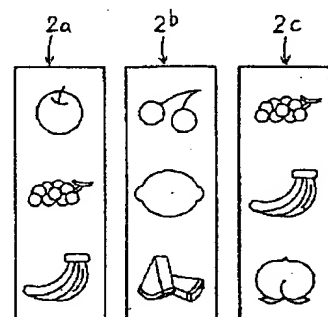
【図4】



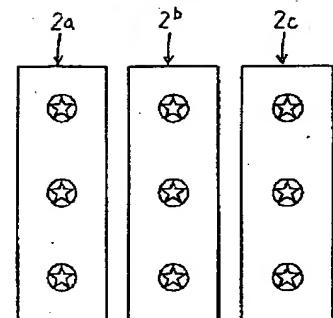
【図5】



【図6】



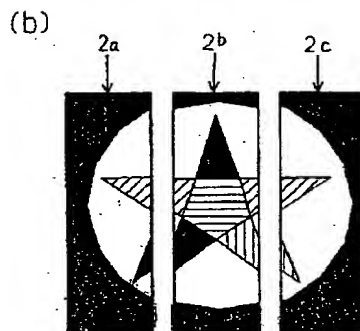
【図7】



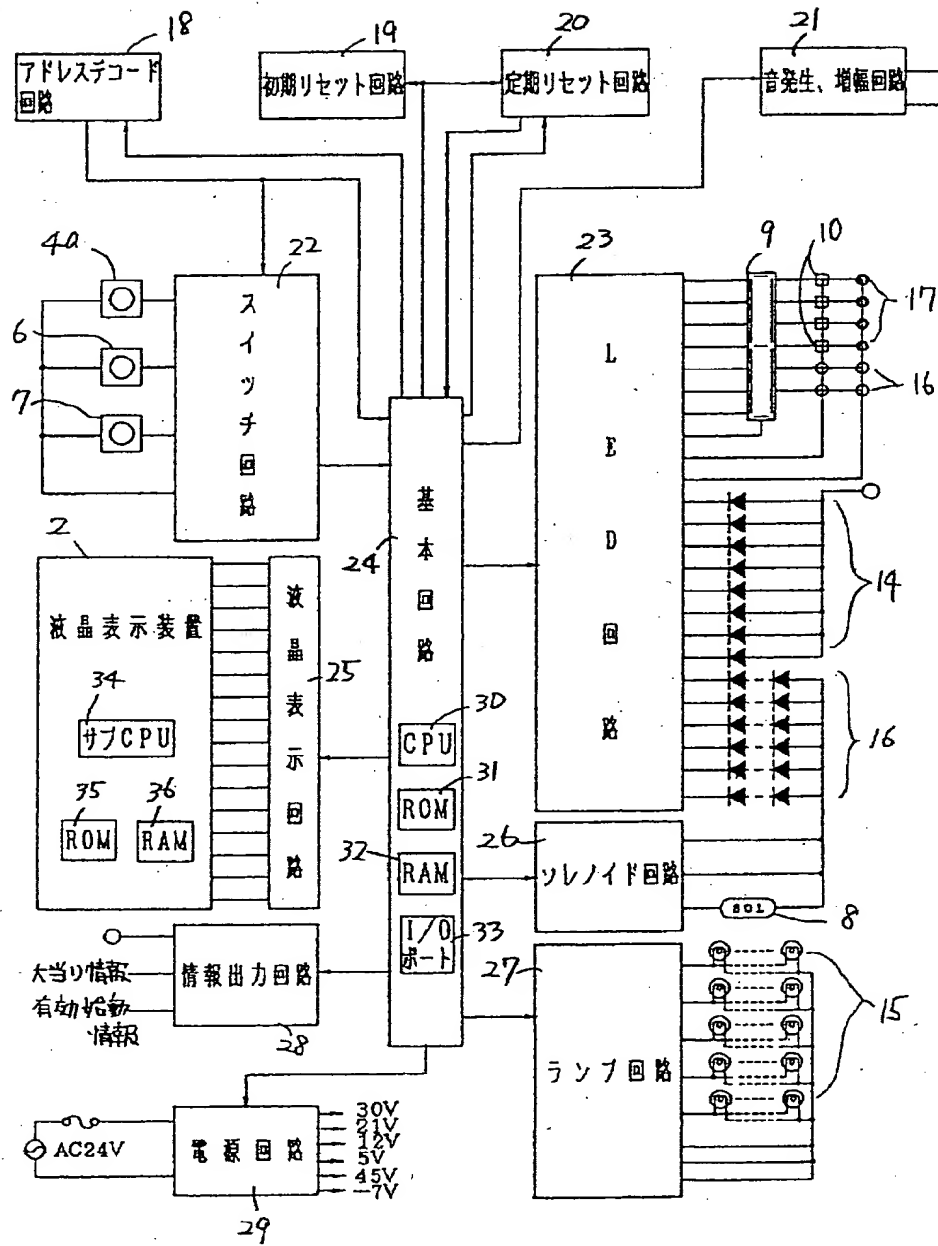
(a)

Diagram (a) shows three vertical columns of three stars each. The first column is labeled $2a$, the second $2b$, and the third $2c$. Each column is enclosed in a rectangular box.

ランダム	範囲	用途	加算
C RND1	0~209	当り／はずれを決定する	リセット毎に+1
C RND2	0~ 57	当りの表示確率を決定する	リセット毎とリセット時 +1



【図2】



【図10】

ランダム値	表示態様		
0	7の図柄を①ライン上	47	5の図柄を③ライン上
1	〃 ② 〃	48	〃 ④ 〃
2	〃 ③ 〃	49	〃 ⑤ 〃
3	〃 ④ 〃	50	左 F1, F2, F3 中 F1, F2, F3 右 F1, F2, F3
4	〃 ⑤ 〃	51	左 F1, F2, F3 中 F1, F2, F3 右 F2, F3, F4
5	Barの図柄を①	55	左 F2, F3, F4 中 F1, F2, F3 右 F1, F2, F3
6	〃 ② 〃	56	左 F2, F3, F4 中 F1, F2, F3 右 F2, F3, F4
7	〃 ③ 〃	57	左 F2, F3, F4 中 F2, F3, F4 右 F2, F3, F4
8	〃 ④ 〃		
9	〃 ⑤ 〃		
10	3の図柄を①		
30	\$の図柄を①ライン上		
31	〃 ② 〃		
32	〃 ③ 〃		
33	〃 ④ 〃		
34	〃 ⑤ 〃		
35	羊の図柄を①ライン上		